Чудовище

Я чувствую голод, тягу к разрушению. Но я борюсь с этим, я больше не человек, на настоящий, но я защищу тех, кто всё ещё является людьми. Этим я покажу себе, что я отличаюсь от других монстров. Иногда я даже верю в это.

Имя:
Внешность:
Рейтинги:
Очарование: *манипулировать*
Хладнокровие: *действовать под угрозой, прийти на помощь*
Проницательность: *расследовать дело, оценить ситуацию*
Стойкость: *надрать жопу, защитить*
Потусторонность: *применить магию*

Чтобы создать своё чудовище, выбери имя. Затем следуй инструкциям ниже, чтобы определить внешность, рейтинги, род, ходы и снаряжение. В конце, представься и выбери историю.

Внешность, выбери один иэ каждого списка

- Мужчина, женщина, загадочный, кроссгендер
- Зловещая аура, аура силы, тёмная аура, нервирующая аура, аура энергичности, звериная аура
- Архаичная одежда, повседневная одежда, драная одежда, шитая на заказ одежда, уличная одежда, походная одежда

Рейтинги

Выбери одну строку

- ☐ Очарование -1, Хладнокровие -1, Проницательность =0, Стойкость +2, Потусторонность +3
- ☐ Очарование -1, Хладнокровие +1, Проницательность +1, Стойкость =0, Потусторонность +3
- ☐ Очарование +2, Хладнокровие =0, Проницательность -1, Стойкость -1, Потусторонность +3
- ☐ Очарование -2, Хладнокровие +2, Проницательность =0, Стойкость =0, Потусторонность +3
- ☐ Очарование =0, Хладнокровие -1, Проницательность +2, Стойкость -1, Потусторонность +3

Ходы

Ты получаешь все базовые ходы, и выбери три хода чудовища:

- ☐ **Бессмертный**: ты не стареешь и не болеешь, и всегда, когда ты получаешь урон, ты получаешь на 1 урон меньше
- ☐ **Неестественная привлекательность**: бросай +Потусторонность вместо +Очарование, когда манипулируешь кем-то
- ☐ **Нечестивая сила**: бросай +Потусторонность вместо +Стойкости, когда ты надираешь жопу.
- ☐ **Бестелесный**: ты можешь свободно проходить сквозь сплошные обхъекты (но не сквозь людей)
- ☐ **Сверхъестественная скорость**: ты движешься гораздо быстрее, чем обычные люди. Когда ты догоняешь, убегаешь или бежишь, получи +1 к броскам.
- ☐ **Когти твари**: всё твоё естественно оружие получает +1 урон
- ☐ **Ментальное подчинение**: когда ты смотришь в глаза нормального человека и подчиняете его своей воле, бросьте +Очарование. На 10+ получите запас 3. На 7-9, запас 1. Ты можешь тратить запас, чтобы давать ему приказы. Обычные люди будут следовать твоим приказам, какие бы они не были. Охотник может выбрать, будут или нет они их исполнять, если будет, то он получает опыт.
- ☐ **Неугасимая живучесть**: когда ты получаешь урон, ты можешь исцелить себя. Брось +Хладнокровие. На 10+, вылечи 2 урона и стабилизируй свои раны. На 7-9, вылечи 1 урон и стабилизируй свои раны. При провале, твоё состояние ухудшается.
- ☐ **Тёмный посредник**: ты можешь **манипулировать** монстрами так же как людьми, если они могут рассуждать и говорить.
- ☐ **Полёт**: ты можешь летать.
- ☐ **Перевёртыш**: ты можешь превращаться (обычно, в животное). Реши, имеешь ли ты только одну альтернативную форму или несколько, и опиши их Ты получаешь +1, когда **расследуешь дело** используя превосходные сувства формы (например, обоняние волка или зоркость орла).
- ☐ **Чужая рубашка**: возьми ход из плейбука охотника, который сейчас не в игре.

Род

Ты наполовину человек, на половину монстр: реши, был ли ты всегда таким или ты был обычным человеком и превратился каким-либо образом.
Теперь реши, всегда ли ты сражался на стороне добра, или ты был злым и поменял лагерь.
Определи свой чудовищный род выбором проклятья, ходов и естественного оружия.
Создай монстра, каким бы ты хотел быть: что бы ты не выбрал, это определит твой род в игре. Некоторые классические монстры с предложениями по выбору вариантов перечислены внизу. Это только предложения — не стесняйся создать другую версию!

Предложения родов монстров:

- **Вампир**: Проклятие: питание (кровь или жизненная сила). Естественное оружие: база: вытягивание жизни или база: зубы, добавь +1 урон к базовой атаке. Ходы: бессмертный или неугасимая живучесть; ментальное подчинение.
- **Оборотень**: Проклятие: уязвимость (серебро). Естественное оружие: база: когти, база: зубы. Ходы: перевёртыш (волк и\или волкочеловек); когти твари или нечестивая сила.
- **Призрак**: Проклятие: уязвимость (каменная соль). Естественное оружие: база: магическая сила, добавь дальность "рука" к магической силе. Ходы: бестелесный; бессмертный.
- **Фея**: Проклятие: единственное устремление (веселье). Естественное оружие: база: магическая сила, добавь "игнорирует броню" к магической силе. Ходы: полёт, сверхъестественная скорость.
- **Демон**: Проклятие: единственное устремление (жестокость). Естественное оружие: база: когти, +1 урон к когтям. Ходы: тёмный посредник; неугасимая живучесть.
- **Орк**: Проклятие: Тёмный повелитель (повелитель орков). Естественное оружие: база: зубы, добавь "игнорирует броню" к зубам. Ходы: нечестивая сила; тёмный посредник.
- **Зомби**: Проклятие: единственное устремление (голод), питание (плоть или мозги). Естественное оружие: база: зубы; +1 урона зубам. Ходы: бессмертный; неугасимая живучесть.

Проклятье, выбери одно:

- ☐ **Питание**: ты кормишься на живых людях — кровью, мозгами, или духовной эссенцией, но оно должно быть человеческим. Ты должен действовать под угрозой, чтобы противостоять своему аппетиту, когда представляется прекрасная возможность для кормёжки.
- ☐ **Уязвимость**: выбери вещество. Ты получаешь +1 урон, когда ты получаешь урон от него. Если ты связан или окружён им, ты должен действовать под угрозой, чтобы использовать свои силы.
- ☐ **Единственное устремление**: одна эмоция управляет тобой. Выбери из: голод, ненависть, гнев, страх, ревность, жадность, веселье, гордость, зависть, похоть или жестокость. Когда ты имеешь возможность предаться этой эмоции, ты должен сделать это немедленно или действовать под угрозой, чтобы сопротивляться.
- ☐ **Тёмный повелитель**: у тебя есть злой господин, который не знает, что ты сменил сторону. Он всё ещё отдаёт тебе приказы, и не потерпит неподчинения. Или провала.

Естественное оружие:

Выбери базу и добавь к ней дополнение, или выбери две базы.

- ☐ База: зубы (3 урона вплотную)
- ☐ База: когти (2 урона рука)
- ☐ База: магическая сила (1 урон магическое близко)
- ☐ База: вытягивание жизни (1 урон вплотную вытягивание жизни)
- ☐ Дополнение: добавь +1 урон к базе
- ☐ Дополнение: добавь "игнорирует броню" к базе
- ☐ Дополнения: добавь дополнительную дальность к базе (добавь вплотную, рука или близко)

Снаряжение

Если хочешь, можешь взять одно удобное оружие:

- ☐ Револьвер .38 (2 урона близко перезарядка громкий)
- ☐ Девятимиллиметровый (2 урона близко громкий)
- ☐ Магнум (3 урона близко перезарядка громкий)
- ☐ Дробовик (3 урона близко кровавый)
- ☐ Большой нож (1 урон рука)
- ☐ Кастет (1 урон рука тихий маленький)
- ☐ Меч (2 урона рука кровавый)
- ☐ Огромный меч (3 урона рука тяжёлое)

Знакомство

Когда вы здесь, дождитесь всех остальных, чтобы вы могли представиться друг другу все вместе.
Пройдитесь по всей группе по очереди. В свой черёд представь своё чудовище по имени и внешности, и расскажи остальной группе, что они знают о тебе.

История

Пройдитесь по всей группе ещё раз. Когда будет твоя очередь, выбери одно для каждого из охотников:

Охотник	История	Заметки
	Однажды ты потерял контроль, и почти убил его. Спроси его, как он тебя остановил.	
	Он пытался убить тебя, но ты доказал, что ты на стороне добра. Спроси, что его убедило.	
	Ты одержим им, в романтическом смысле. Спроси его, знает ли он, и взаимно ли это.	
	Близкий родственник, или далёкий потомок. Скажи ему, что из этого.	
	Ты спас его от другого представителя своего рода, и предотвратил ответные действия против того существа (может быть это был ещё кто-то добрый, или он имел влияние на тебя)	
	Он связан с твоим проклятием происхождения. Скажи ему, как.	
	Вы вместе сражались, без всяких шансов на успех, и вышли победителями.	
	Он спас тебя от другого охотника, кто был готов убить тебя. Спроси его, что случилось.	

Удача

Ты можешь зачеркнуть клеточку удачи, чтобы *либо* изменить сделанный тобой бросок на 12, как будто ты так кинул, *либо* изменить ранение, которое ты должен получить на 0 урона, неважно насколько страшным оно было. Когда все твои клеточки удачи зачёркнуты, твоё везение закончилось.
ОК □□□□□□□ Обречён

Особый ход чудовища:
Когда ты тратишь удачу, твоя нечеловеческая сторона получает силу. Твоё проклятие становится сильнее, или другой недостаток твоего рода проявляется.

Урон

Когда ты получаешь урон, отметь столько же клеточек урона. Когда ты получаешь четвёртый урон, отметь "нестабилен"
ОК □□□|□□□□Умираешь Нестабилен: □(нестабильные раны ухудшаются со временем)

Повышение уровня

Опыт: □□□□□
Когда ты совершаешь бросок и получаешь 6 или меньше в сумме, или когда ход предписывает тебе это, отметь клеточку опыта.
Когда ты заполнил все пять клеточек опыта, ты повышаешь уровень. Сотри отметки и выбери улучшение из следующего списка:

Улучшения:
- □ Получи +1 Очарования, максимум +2
- □ Получи +1 Хладнокровия, максимум +2
- □ Получи +1 Проницательности, максимум +2
- □ Получи +1 Стойкости, максимум +2
- □ Возьми ещё один ход чудовища
- □ Возьми ещё один ход чудовища
- □ Получи убежище, как у эксперта, с двумя опциями
- □ Сделай дополнительный выбор естественной атаки
- □ Возьми ход из другого плейбука
- □ Возьми ход из другого плейбука

После того, как ты повысил уровень пять раз, ты квалифицируешься для продвинутых улучшений в добавок к тем. Они перечислены ниже.

Продвинутые улучшения:
- □ Получи +1 к любому рейтингу, максимум +3
- □ Смени тип этого охотника на новый.
- □ Создай второго охотника, чтобы играть им вместе с этим.
- □ Отметь два базовых хода как продвинутые.
- □ Отметь другие два базовых хода как продвинутые.
- □ Отправь этого охотника в отставку, в безопасность.
- □ Освободи себя от проклятия своего рода. Твоё проклятие больше не применяется, но ты теряешь 1 Потусторонность.
- □ Ты переходишь на сторону зла (опять). Отправь этого охотника в отставку, он становится одной из угроз хранителя

Заметки (команда, ходы, запас и т.д.)